

belajar pemograman C++ Dasar

Pernyataan If

Struktur percabangan dimana bentuk umum dari IF ... adalah:

```
If (Kondisi)
{
Statement 1;
...
}
```

Contoh:

view plaincopy to clipboardprint?

```
1. #include
2. #include
3. Void main()
4. {
5. int x;
6. printf("1. Nilai Bahasa Inggris\n");
7. printf("2. Nilai Matematika\n");
8. scanf("%d",&x);
9.
10. if (x==1)
11. printf("Nilainya 85");
12.
13. if (x==2)
14. printf("Nilainya 90");
15.
16. getch();
```

17. }

```
#include
#include
Void main()
{
int x;
printf("1. Nilai Bahasa Inggris\n");
printf("2. Nilai Matematika\n");
scanf("%d",&x);

if (x==1)
printf("Nilainya 85");

if (x==2)
printf("Nilainya 90");

getch();
}
```

Pernyataan IF ... ELSE

Bentuk umum dari IF ... ELSE adalah:

```
If (Kondisi)
{
Statement 1;
Statement 2;
}
else
{
Statement 3;
```

```
Statement 4;  
Statement dst;  
}
```

Contoh:
view plaincopy to clipboardprint?

```
1. #include  
2. #include  
3. Void main()  
4. {  
5. int x;  
6. printf("1. Nilai Bahasa Inggris\n");  
7. printf("2. Nilai Matematika\n");  
8. scanf("%d",&x);  
9. if (x =1)  
10. {  
11. printf("Nilainya 85");  
12. }  
13. if (x==2)  
14. {  
15. printf("Nilainya 90");  
16. }  
17. else  
18. {  
19. printf("Tidak ada nilainya");  
20. }  
21. return 0;  
22. }
```

```
#include  
#include  
Void main()  
{  
int x;  
printf("1. Nilai Bahasa Inggris\n");  
printf("2. Nilai Matematika\n");  
scanf("%d",&x);  
if (x =1)  
{
```

```
printf("Nilainya 85");
}
if (x==2)
{
printf("Nilainya 90");
}
else
{
printf("Tidak ada nilainya");
}
return 0;
}
```

Pernyataan Switch

Bentuk umum dari Swicth ... Case adalah:

```
switch(skor)
{
case 1: ...
break;
case 2: ...
break;
...
}
```

Contoh:

view plaincopy to clipboardprint?

1. #include
2. #include
3. Void main()
4. {
5. int x;
6. printf("1. Nilai Bahasa Inggris\n");
7. printf("2. Nilai Matematika\n");

```
8. scanf ("%d", &x)
9. switch (x)
10. {
11. {
12. case 1: printf("Nilainya 85"); break;
13. case 2: printf("Nilainya 90"); break;
14. default: printf("Tidak ada nilainya");
15. }
16. Getch();
17. }
```

```
#include
#include
Void main()
{
int x;
printf("1. Nilai Bahasa Inggris\n");
printf("2. Nilai Matematika\n");
scanf ("%d", &x)
switch (x)
{
{
case 1: printf("Nilainya 85"); break;
case 2: printf("Nilainya 90"); break;
default: printf("Tidak ada nilainya");
}
Getch();
}
```

Lampiran Program

```
/*Program 1/
view plaincopy to clipboardprint?
```

1. #include
2. #include
3. //Program untuk menghitung luas lingkaran
4. main()

```
5. {
6. float pi = 3.1415;
7. float r;
8. printf ("Jari-jari lingkaran = ");
9. scanf ("%f", &r);
10. printf ("Luas lingkaran = %f", pi * r * r);
11. getch();
12. }
```

```
#include
#include
//Program untuk menghitung luas lingkaran
main()
{
float pi = 3.1415;
float r;
printf ("Jari-jari lingkaran = ");
scanf ("%f", &r);
printf ("Luas lingkaran = %f", pi * r * r);
getch();
}
```

/*Program 2*/
view plaincopy to clipboardprint?

```
1. #include
2. #include
3. //Program untuk mengetahui nilai suatu inputan
4. main()
5. {
6. int a;
7. printf ("Ketikkan suatu nilai integer :");
8. scanf ("%d", &a);
9. if (a > 0)
10. {
11. printf ("Nilai yang anda masukkan bernilai positif %d ", a);
12. }
13. else if (a == 0)
14. {
15. printf ("Nilai Nol %d ", a);
```

```
16. }
17. else /* a > 0 */
18. {
19. printf ("Nilai yang anda masukkan bernilai negatif %d ", a);
20. }
21. getch();
22. }
```

```
#include
#include
//Program untuk mengetahui nilai suatu inputan
main()
{
int a;
printf ("Ketikkan suatu nilai integer :");
scanf ("%d", &a);
if (a > 0)
{
printf ("Nilai yang anda masukkan bernilai positif %d ", a);
}
else if (a == 0)
{
printf ("Nilai Nol %d ", a);
}
else /* a > 0 */
{
printf ("Nilai yang anda masukkan bernilai negatif %d ", a);
}
getch();
}
```

/*Program 3*/
view plaincopy to clipboardprint?

1. #include
2. #include
3. #include
4. //menghitung keliling segitiga
5. main()
6. {

```
7. int a,b,c,K;  
8. printf("Masukan nilai a = ");  
9. scanf("%i",&a);  
10. printf("Masukan nilai b = ");  
11. scanf("%i",&b);  
12. printf("Masukan nilai c = ");  
13. scanf("%i",&c);  
14. K = (a+b+c);  
15. printf("Keliling segitiga adalah %i", K);  
16. getch();  
17. }
```

```
#include  
#include  
#include  
//menghitung keliling segitiga  
main()  
{  
int a,b,c,K;  
printf("Masukan nilai a = ");  
scanf("%i",&a);  
printf("Masukan nilai b = ");  
scanf("%i",&b);  
printf("Masukan nilai c = ");  
scanf("%i",&c);  
K = (a+b+c);  
printf("Keliling segitiga adalah %i", K);  
getch();  
}
```

Ok.. seperti biasa, apabila ada yang kurang jelas atau malah membingungkan, silahkan ditanya yah.. Jangan sungkan-sungka